

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKNIK TEKS BERAKSARA JAWA
DENGAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN MEDIA TEKA TEKI SILANG
PADA SISWA KELAS X IBB SMA NEGERI 1 ANDONG, KABUPATEN BOYOLALI**

TESIS

Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister
Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa



Oleh:

Ikke Kusumawati

NIM S061502006

**PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2017**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKNIK TEKS BERAKSARA JAWA
DENGAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN MEDIA TEKA TEKI SILANG
PADA SISWA KELAS X IBB SMA NEGERI 1 ANDONG, KABUPATEN BOYOLALI**





TESIS

Oleh:

Ikke Kusumawati

NIM S061502006

**Telah dipertahankan di depan penguji
dan dinyatakan telah memenuhi syarat
pada tanggal 11 Juli 2017**

Jabatan	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. Kundharu Saddhono, M.Hum. NIP. 197602062002121004	
Sekretaris	Prof. Dr. Suyitno, M.Pd NIP. 195201221980031001	
Anggota Penguji	Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M.Pd. NIP. 196204071987031003	
	Dr. Sumarwati, M.Pd. NIP. 196004131987022001	


Mengetahui

Direktur
Program Pascasarjana



Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd
NIP. 196007271987021001

Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa Jawa



Dr. Kundharu Saddhono S.S, M.Hum.
NIP. 197602062002121004

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSYARATAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul **“PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKNIK TEKS BERAKSARA JAWA DENGAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN MEDIA TEKA TEKI SILANG PADA SISWA KELAS X IBB SMA NEGERI 1 ANDONG, KABUPATEN BOYOLALI**” ini adalah karya penelitian saya sendiri dan tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis dengan acuan yang disebutkan sumbernya, baik dalam naskah karangan dan daftar pustaka. Apabila ternyata didalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi baik Tesis beserta gelar magister saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah harus menyertakan tim promotor *author* dan PPs UNS sebagai institusinya. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta, 11 Juli 2017



Mahasiswa,

Ikke Kusumawati

S061502006

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKNIK TEKS BERAKSARA JAWA
DENGAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* DAN MEDIA TEKA TEKI SILANG
PADA SISWA KELAS X IBB SMA NEGERI 1 ANDONG, KABUPATEN BOYOLALI**

Ikke Kusumawati
NIM. S061502006

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan membaca dalam pembelajaran aksara Jawa pada siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Andong, Kabupaten Boyolali melalui penerapan model Teams Games Tournaments (TGT) dan media permainan teka teki silang (TTS). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian tindakan ini adalah siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Andong, Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016 . Siswa kelas X IBB berjumlah 32 siswa, yang terdiri atas 27 siswa perempuan dan 5 siswa laki-laki.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kemampuan membaca teknik teks beraksara Jawa dan proses pembelajaran membaca teknik teks beraksara Jawa. Sumber data dari informan, peristiwa dan dokumen. Pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu wawancara atau diskusi, tes, dokumentasi dan analisis dokumen. Untuk memvalidasi data menggunakan triangulasi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data-data yang telah berhasil dikumpulkan adalah dengan teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) dan teknik analisis kritis. Indikator ketercapaian penelitian sebesar 75%. Prosedur penelitian berupa desain PTK dengan empat langkah yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penerapan pembelajaran kooperatif model TGT yang terdiri penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan pertandingan (*games tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) dengan menggunakan media TTS beraksara Jawa di antaranya menjadikan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan membahagiakan, siswa dapat saling membantu dalam memecahkan masalah agar semua anggota dapat membaca teks beraksara Jawa, siswa dapat bersaing secara sehat dalam kompetisi dan menumbuhkan rasa tanggung jawab sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dan kemampuan membaca teknik teks beraksara Jawa.

Kata Kunci: Teams Games Tournaments Teka Teki Silang, Aksara Jawa

**IMPROVED TECHNICAL READING SKILL JAVANESE SCRIPT TEXT
WITH TEAM GAME TOURNAMENT MODEL AND GAME CROSSWORD
PUZZLE MEDIA IN X IBB, SMA 1 ANDONG, BOYOLALI**

Ikke Kusumawati
NIM. S061502006

ABSTRACT

The purpose of this research is to increase the motivation and the skill of technical reading in learning Java script in class X SMA Negeri 1 IBB Andong, Boyolali through the application of Teams Games Tournaments (TGT) model and crossword puzzle game media. This research is a classroom action research conducted in two cycles. As for the subject of this action research is a class X IBB SMA Negeri 1 Andong, Boyolali in the academic year 2015/2016. IBB tenth grade students are 32 students, consisting of 27 girls and 5 boys.

The data collected in this research is of Javanese script data, capability and learning process of technical reading Javanese script text. Source of data from informants, events and documents. Data collection in this research, that is interview or discussion, test, documentation and document analysis. To validate data using triangulation. Techniques used to analyze the data that have been collected is a comparative descriptive technique (comparative descriptive statistics) and critical analysis techniques. The research achievement indicator is 75%. The research procedure is a PTK design with four steps: planning, action, observation, and reflection.

The implementation of cooperative learning of TGT model consisting of class precentation, group learning, games tournament, and team recognition by using Javanese Script Crosswords media in which students can gain a learning experience fun and happy, students can help each other in solving problems so that all members can read Javanese script text, students can compete healthily in the competition and cultivate a sense of responsibility so as to improve student motivation in learning and technical reading ability of Javanese script text.

Keywords: *Teams Games Tournaments, Crosswords, Javanese Script*

**NINGKATAKEN KEMAMPUAN SISWA MAOS TEKNIK TEKS AKSARA JAWA
MIGUNAKAKEN *TEAM GAME TOURNAMENT* LAN *DOLANAN TEKA TEKI SILANG*
KANGGE SISWA KELAS X IBB SMA NEGERI 1 ANDONG, BOYOLALI**

Ikke Kusumawati
NIM. S061502006

Pathisari

Ancas saking panaliten menika inggih menika kangge ningkataken motivasi lan kemampuanipun siswa maos ing piwucal aksara Jawa kangge siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Andong, Kabupaten Boyolali kanthi migunakaken teams games tournaments (TGT) lan medhiya dolanan teka teki silang (TTS). Panaliten menika minangka panaliten tindakan kelas ingkang dipunlampahi kalih siklus. Subjek panaliten menika inggih menika siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Andong, Boyolali Tahun Pelajaran 2015/2016 . Siswa kelas X IBB gunggungipun 32 siswa, kanthi 27 siswa putri lan 5 siswa jaler.

Data ingkang dipunkempalaken ing panaliten menika inggih menika data kemampuan maos teks aksara Jawa lan proses pasinaon maos teks aksara Jawa. Sumber data saking informan, kadadosan lan dokumen. Anggenipun ngempalaken data ing panaliten menika kanthi cara wawancara utawi diskusi, tes, dokumentasi lan analisis dokumen. Panaliten menika migunakaken validasi data awujud triangulasi, dene teknik ingkang dipunginakaken kangge nganalisis data inggih menika kanthi teknik deskriptif komparatif (statistik deskriptif komparatif) lan teknik analisis kritis. Tetenger bilih sampun kasil panalitenipun(indikator ketercapaian) inggih menika 75%. Prosedur panaliten menika migunakaken desain PTK inggih menika rantaman, tumindak, observasi, lan refleksi.

Kanthi ngecakaken metode kooperatif model TGT kanthi urutan nyajikaken kelas (class precentation), sinau sesarengan kelompok (teams), dolan lan adon trampil (games tournament), lan asung bebungah dhumateng kelompok (team recognition) migunakaken media dolanan TTS aksara Jawasaged ndadosaken siswa nggadahi pengalaman sinau ingkang ngremenaken lan damel bungah, siswa saged asung pambiyantu supados sedaya anggota saged maos aksara Jawa, siswa saged saingan kanthi cara ingkang sehat ing tetandhingan lan nuwuhaken raos tanggel jawab satemah saged ningkataken motivasi siswa ing pasinaon lan saged ningkataken kemampuanipun siswa maos teknik teks aksara Jawa.

Tembung Kunci: Teams Games Tournaments Teka Teki Silang, Aksara Jawa

PERSEMBAHAN

Puji Tuhan, terima kasih Bapa, Tuhan Yesus dan Roh Kudus. Terima kasih kepada semua yang selalu memberiku motivasi tiada henti sehingga saya dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Tesis ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku Papa Sri Djoko Partomo, Mama Praswati Purbaningtyas, Papa David dan Mama Cynthia.
2. Suamiku Iwan Kurniawan dan anakku Ivander Keannu Zefanya Tjin.
3. Adik dan kakakku Okky, Hanny, Sicilia, Alm. Dwi, Yudhi, Linda, Vinnia, Ivan dan Tonny.
4. Keponakanku Key, Galvin, Naya, Michael, Anin, dan Felicia.
5. Keluarga besarku semua: Soejoto/Smith, Moedjiono Poerbo, Tjin dan Wong.
6. Keluarga SMA Negeri 1 Andong, Boyolali.
7. Teman-teman se-angkatanku Magister Pendidikan Bahasa Jawa angkatan pertama Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta (Iyon, Arfa, Gayuh, Galih, Istanti, Pak Rudi, Zilva, Mbak Yanti dan Rhian).
8. Kakak tingkat Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta dari Blora (Mas Pujiyanto, Mas Trimono dan Dhik Warsi).

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Tuhan, atas berkat kasih, rahmat, karunia, dan kehendak-Nya peneliti dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa dengan Model *Team Games Tournament* dan Media Teka Teki Silang pada Siswa Kelas X IBB SMA Negeri 1 Andong, Kabupaten Boyolali”

Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan mencapai derajat Magister Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya. Tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta
2. Bapak Dr. Kundharu Saddhono, M.Hum., selaku Ketua Program Magister Pendidikan Bahasa Jawa, Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Prof. Dr. Suyitno, M.Pd., selaku sekretaris penguji tesis ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sarwiji Suwandi, M.Pd., selaku Pembimbing I, yang selalu memberikan motivasi dan bimbingan dalam penyusunan tesis ini.
5. Ibu Dr. Sumarwati, M.Pd, yang selalu memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan tesis ini
6. Bapak Jumadi, S.Pd, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Andong, Boyolali yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
7. Bapak Adi Nurrohman, S.Pd, selaku Guru mata pelajaran Bahasa Jawa SMA Negeri 1 Andong, Boyolali
8. Siswa kelas X IBB SMA Negeri 1 Andong yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
9. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap penelitian ini bermanfaat bagi pembaca dan pengembangan ilmu.

Surakarta, 11 Juli 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

Judul Luar.....	i
Judul Dalam.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Pernyataan Keaslian	iv
Abstrak	v
Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xvi
 BAB I.PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
 BAB II. LANDASAN TEORI	 9
A. Tinjauan Pustaka	9
B. Kajian Teori	13
1. Pembelajaran Bahasa Jawa	13
2. Kemampuan Membaca Teks Beraksara Jawa	14
3. Motivasi Belajar.....	29
4. <i>Team Game Tournament</i>	36
5. Media Belajar	40
6. Penerapan <i>Team Game Tournament</i> (TGT) dalam Pembelajaran Bahasa Jawa	 42
C. Kerangka Berpikir	45
D. Hipotesis Tindakan	45

BAB III. METODE PENELITIAN	46
A. Tempat Penelitian	46
B. Desain Penelitian	46
C. Waktu Penelitian	53
D. Subjek Penelitian	53
E. Data dan Sumber Data	54
F. Tehnik Pengumpulan Data	55
G. Validitas Data	56
H. Teknik Analisis Data	57
I. Prosedur Penelitian	58
J. Indikator Capaian Penelitian	60
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Hasil Penelitian	
1. Lokasi Penelitian	61
2. Pratindakan	62
3. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	72
a. Siklus I.....	72
1) Perencanaan Tindakan Siklus I.....	72
2) Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	76
3) Observasi dan Interpretasi.....	92
a) Motivasi Belajar dalam Proses Pembelajaran	
Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa pada Siklus...	94
b) Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa	
pada Siklus I	95
4) Analisis dan Refleksi.....	98
b. Siklus II.....	103
1) Perencanaan Tindakan Siklus II.....	103
2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	109
3) Observasi dan Interpretasi.....	125
a) Motivasi Belajar dalam Proses Pembelajaran Membaca	
Teknik Teks Beraksara Jawa pada	
Siklus II	128

b) Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa pada Siklus II.....	129
4) Analisis dan Refleksi.....	131
c. Perbandingan Hasil Antar Siklus.....	132
B. Pembahasan.....	134
1. Penerapan Metode Team Game Tournament dapat Meningkatkan Motivasi Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa.....	142
2. Pembelajaran dengan <i>Team Games Tournament</i> Meningkatkan Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa	143
 BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	151
B. Implikasi	152
C. Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	159

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Kegiatan Penelitian.....	52
Tabel 3.2 Indikator Capaian Penelitian.....	60
Tabel 4.1 Distribusi Nilai Hasil Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa (Pratindakan)	69
Tabel 4.2 Distribusi Nilai Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa Siklus I.....	96
Tabel 4.3 Persentase Nilai Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa pada Pratindakan dan Siklus I.....	96
Tabel 4. 4 Distribusi Nilai Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa Siklus II.....	130
Tabel 4. 5 Distribusi Nilai Kemampuan Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa pada Siklus I dan Siklus II.....	130
Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Tindakan Antarsiklus.....	133

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir Penelitian	44
Gambar 3.1	Proses Penelitian Tindakan.....	48
Gambar 4.1	Denah SMA Negeri 1 Andong	61
Gambar 4.2	Grafik Persentase Motivasi pada Pratindakan	69
Gambar 4.3	Grafik Persentase Nilai Hasil Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa (Pratindakan).....	70
Gambar 4.4	Pembagian Kelompok Siklus I	81
Gambar 4.5	Siswa Berkumpul Berdasarkan Pembagian Kelompok	82
Gambar 4.6	Guru Memonitoring Berlangsungnya Kegiatan Diskusi	82
Gambar 4.7	Siswa Melakukan <i>Team Games Tournament</i> Menggunakan Media TTS Beraksara Jawa pada Meja Turnamen.....	83
Gambar 4.8	Teka Teki Silang pada Siklus I	84
Gambar 4.9	Lembar Poin pada Meja Turnamen	85
Gambar 4.10	Rekap Rata-rata Poin Kelompok	85
Gambar 4.11	Perwakilan Kelompok Menerima Hadiah	86
Gambar 4.12	Pedoman Penskoran Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa RPP	90
Gambar 4.13	Contoh Soal Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa yang Memuat Angka Jawa	90
Gambar 4.14	Perbandingan Persentase Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Membaca Teks Beraksara Jawa Siswa pada Pratindakan dan Siklus I	95
Gambar 4.15	Grafik Distribusi Frekuensi Perbandingan Nilai Hasil Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa pada Pratindakan dan Siklus I	97
Gambar 4.16	Pembagian Kelompok Siklus II	115
Gambar 4.17	Siswa Berdiskusi dengan Kelompoknya Menggunakan Berbagai Buku Acuan	115
Gambar 4.18	Pembagian Meja Turnamen Siklus II	116

Gambar 4.19	Teka Teki Silang Siklus II	117
Gambar 4.20	Siswa Mengikuti Permainan dengan Satu Pemandu	117
Gambar 4.21	Lembar Poin Siklus II	118
Gambar 4.22	Penghitungan Rata-rata Kelompok	119
Gambar 4.23	Perolehan Poin Kelompok 5 dan Kelompok 6	119
Gambar 4.24	Rekap Perolehan Poin pada Siklus II	120
Gambar 4.25	Penentuan Peringkat Pertama dan Kedua Kelompok yang Memperoleh Nilai Sama	121
Gambar 4.26	Perbandingan Persentase Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Membaca Teks Beraksara Jawa Siswa pada Siklus I dan Siklus II	129
Gambar 4.27	Grafik Distribusi Frekuensi Perbandingan Nilai Hasil Membaca Teknik Teks Beraksara Jawa pada Siklus I dan Siklus II	131
Gambar 4.28	Grafik Peningkatan Indikator Tiap Siklus	134
Gambar 4.29	Grafik Peningkatan Motivasi Antarsiklus	143
Gambar 4.30	Grafik Peningkatan Hasil Belajar Antarsiklus	144

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil Wawancara	165
Lampiran 2.	Perangkat Pembelajaran	174
Lampiran 3.	Pedoman Pelaksanaan Team Game Tournament	218
Lampiran 4.	Soal Membaca Teks Beraksara Jawa	242
Lampiran 5.	Motivasi Siswa	244
Lampiran 6.	Nilai Kemampuan Membaca Teks Beraksara Jawa	247
Lampiran 7.	Surat Permohonan Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Guna Penyusunan Tesis.....	250